Downloaden met DC++

Delen met velen (1)

P2p-netwerken zijn vervuild, steken tjokvol illegale uploads en stellen je geduld vaak eindeloos op de proef. Maar het delen met onbekenden blijft iets magisch hebben. Vandaag het eerste deel van een reeks workshops rond downloaden: jonge telg DC++. TOON VAN DAELE

IS ER ECHT GEEN ANDERE MANIER OM IETS BINNEN TE HALEN ?



EFFICIËNTER DOWNLOADEN

P2p-netwerken liggen al langer onder vuur van de entertainmentindustrie: het is immers bekend dat langs die weg tal van auteursrechtelijk beschermde werken over en weer geschoven worden. Zelf zo'n materiaal uploaden is in de meeste landen verboden. Maar het downloaden van dergelijke bestanden bevindt zich in Belgenland in een schemerzone: juridisch is het namelijk niet helemaal duidelijk in hoeverre je dan (il)legaal bezig bent. In Nederland spreken ze duidelijker taal: downloaden mág, óók als dat om beschermd mediamateriaal gaat! Los daarvan laten zulke netwerken zich natuurlijk óók graag gebruiken om allerlei niet-beschermd materiaal met anderen te delen.

Ben je nog op zoek naar een degelijk p2p-netwerk dat niet te vervuild is (lees: niet teveel corrupte of foute bestanden bevat) en niet superdruk is, dan verdient het minder bekende DirectConnect zeker je aandacht! Het steekt bovendien enigszins anders in elkaar dan je van klassieke p2p'ers als Fasttrack of Gnutella gewoon bent. Bij DirectConnect verbind je je namelijk niet met één reuzengroot netwerk, maar met een specifiek deelnetwerkje – hier een hub genoemd. Er zit wel een addertje onder het gras: om je bij een hub te kunnen aansluiten, moet je zelf óók materiaal aanbieden – en liefst zelfs zoveel mogelijk. Let er dus op dat je geen auteursrechtelijk beschermde bestanden in de ether gooit!

STAP 1 / INSTALLEREN

De beste tool om je bij DirectConnect aan te sluiten, is DC++: een open-bron project, en dus freeware. De moedersite is http://dcplusplus.sourceforge.net, waar je meteen doorstoot naar de link **Downloads**. Die voert je naar een pagina waar je het bestand DCPlusPlus-0.674.exe sponst. Zodra dit binnen is, start je het via een dubbelklik op. Je hoeft weinig meer te doen dan enkele keren op **Next** drukken. Standaard komt het programma in de map C:\Program Files\DC++ terecht, waar het zo'n 17 MB van je schijf zal afsnoepen. Met de knoppen **Install** en **Close** rond je de installatieprocedure af. DC++ is oorspronkelijk Engels, maar daar passen we een Nederlandstalige mouw aan. Surf naar http://sourceforge.net/tracker/?atid=460289&group_id=40287&func=browse en klik **Improved Languagefile Dutch DC++0.69** aan. Hiermee haal je een xml-bestandje binnen dat je via de Verkenner kopieert naar de installatiemap van DC++.

STAP 2 / JE TAAL INSTELLEN

Tijd om DC++ aan het werk te zetten. Je vindt het programma terug via de Windows **Start**-knop, bij **Alle programma's, DC++**. Hier tref je trouwens ook een readme-bestandje aan, dat je toch best even doorneemt.

2

Hier praat men Nederlands.

Je krijgt hier namelijk allerlei handige tips, vooral voor wie DC++ al ietwat in de vingers heeft. Het is best mogelijk dat je firewall protesteert zodra je DC++ opstart: uiteraard hoor je dan groen licht te geven voor deze toepassing! Tegelijk springt ook het **Settings**-venster open. Zonder enige configuratie krijg je DC++ namelijk niet (goed) aan de praat. Krijg je het venster niet te zien, selecteer dan **Settings** in het menu **File**. Klik alvast de rubriek **Appearance** aan en druk op de knop **Browse**. Spoor het taalbestand op dat je zopas hebt gedownload en bevestig met **OK** (zie afbeelding 2). Herstart DC++, en voortaan lacht die je in het Nederlands toe.

STAP 3 / DE BASISCONFIGURATIE

Terug nu naar het **Settings**-venster, dat intussen de naam **Instellingen** heeft meegekregen. Klik hier op de rubriek **Persoonlijke informatie**. Kies een geschikte **Nickname** en duid het type van je internetverbinding aan. De overige velden zijn optioneel – vul veiligheidshalve niet je (belangrijkste) e-mailadres in. Iets lastiger is de rubriek **Verbindingsinstellingen**, en ons kaderstukje Actief-passief vertelt je waarom. Wij gaan dus bij voorkeur voor een actief verbindingstype. Vul daarvoor bij IP het externe IP-adres in (dat je vermoedelijk van je provider hebt gekregen), en tik zowel bij TCP Port als bij UDP Port een vrij poortnummer in, ergens tussen 1025 en 65535. Dat mag trouwens in beide velden dezelfde poort zijn (zie afbeelding 3). Hoe je dat IP-adres uitvlooit en wat je verder nog moet doen als je je achter een *router* bevindt, lees je eveneens in het kaderstukje.

3

Een échte DCC++'er is een actief gebruiker!

4

Geef aan hoeveel bestanden je maximaal tegelijk wil laten uploaden.

ACTIEF-PASSIEF

Je kan het DirectConnect-netwerk op als actieve of als passieve gebruiker. Zonder in techniciteiten te vervallen, komt het hierop neer... Als passieve gebruiker kan je nooit bestanden uitwisselen met andere passieve gebruikers. Bovendien leg je meer beslag op het netwerk, aangezien je communicatie via de hubs moet passeren. De actieve modus heeft dus de voorkeur. Bevind je je achter een router, dan vergt deze modus wel enig configuratiewerk. Om te beginnen moet je uitvissen wat je WAN-IP is. Dat is zo gepiept als je naar www.whatismyip.org surft: je leest het dan meteen af in je browservenster! Vervolgens tik je in je browser het *IP-adres* van je router in (bijvoorbeeld 192.168.0.254), waarna je je aanmeldt met je beheerders-id. Spoor in het configuratievenster van je router een item op als **Virtual server**, **Port mapping** of **Port forwarding**. Vervolgens voeg je hier het TCP- en UDP-poortnummer toe dat je in stap 3 hebt ingevuld. Beide *poorten* laat je doorverwijzen naar het interne en (bij voorkeur) statische IP-adres van de pc waarop je DC++ hebt geïnstalleerd. Dit IP-adres kom je te weten door op dat toestel *cmd* in te tikken bij **Uitvoeren** en in het DOS-venster de opdracht `ipconfig` uit te voeren. Sla de wijzigingen in je router op en laat die herstarten. Voortaan wordt alle verkeer op de bewuste poorten automatisch naar je DC++-computer doorgesluisd. We verwijzen je graag nog naar www.portforward.com/routers, waar je gedetailleerde instructies krijgt voor tal van routermodellen.

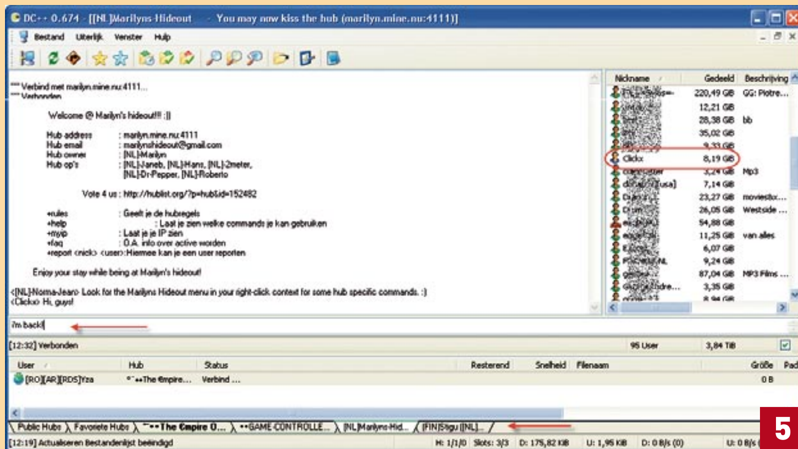
STAP 4 / UP- & DOWNLOADINSTELLINGEN

Over nu naar de rubriek **Downloads**. Via de knoppen **Doorzoeken** leg je de mappen vast waarin DC++ je lopende en afgewerkte downloads moet opslaan. Beide limietvelden kan je gerust op 0 laten staan. Aan de rubriek **Vrijgave** – leuke verbloeming trouwens voor uploads – is wel wat meer werk. Eerst en vooral maak je DC++ duidelijk welke map(pen) je zelf vrijgeeft ten behoeve van andere hubgebruikers. Geef deze mappen een duidelijk (virtuele) naam. Zodra je die hebt toegevoegd en op **OK** drukt, begint DC++ automatisch aan de indexering van deze bestanden. Dat kan een héle poos duren, afhankelijk van het aantal bestanden en (giga)bytes dat je ter beschikking stelt. Een karweitje voor de nacht, misschien? Je hoeft er echter niet op te wachten: klik de knop **Laat op de achtergrond lopen** aan om verder te doen. Je kan trouwens op elk moment de voortgang van dit proces bekijken via het menu **Uiterlijk**, **Vordering indexeren**. Bij **Vrijgave** tref je ook nog het veld **Upload Slots** aan (zie afbeelding 4). De hoeveelheid uploadslots kan je beschouwen als het maximaal aantal bestanden dat je simultaan wil laten uploaden. Gewoonlijk heb je er een tweetal nodig voor elke hub waarmee je gelijktijdig verbonden bent (zie ook stap 6). Sluit het instellingenvenster af met **OK**.

STAP 5 / EEN HUB KIEZEN

De hoogste tijd nu om ons bij een hub aan te melden. De site www.hublist.org bevat een publieke hublijst, en die haal je het snelst binnen vanuit DC++, via het menu **Uiterlijk, public Hubs** (sneltoets **Ctrl+P**). De kunst is hier een geschikte hub uit te pikken. In principe zetten de bijhorende beschrijvingen je wel op weg, maar die blijken niet altijd betrouwbaar. Je kan echter ook op de diverse kolomvelden (zoals **Land** of **Betrouwbaarheid**) sorteren om je selectie bij te sturen. Belangrijk is de kolom **Minimale share**: heb je zelf minder vrijgegeven, dan kies je toch maar beter een andere hub uit – óf je verhoogt je uploadquotum. Je kan natuurlijk ook een zoekterm intikken in het **Filter**-veld, en hopen

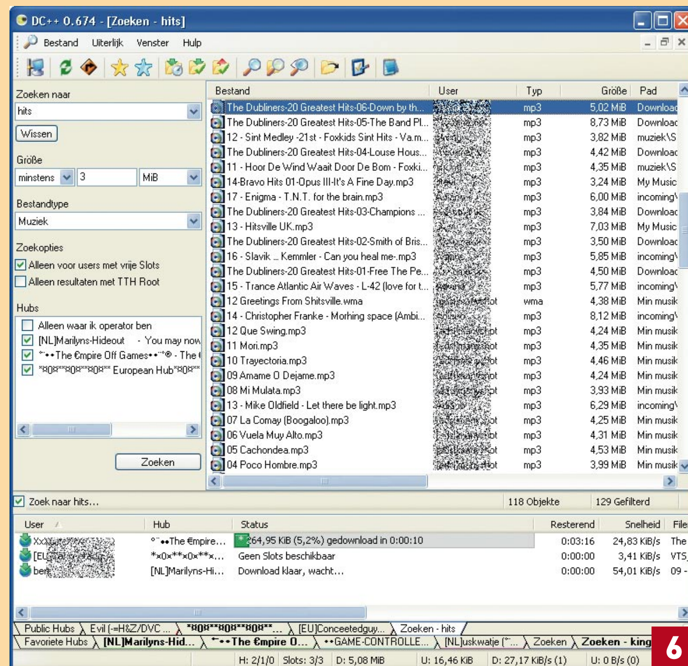
dat dit iets oplevert. Heb je een geschikte kandidaat gevonden, klik die dan met de rechtermuisknop aan en kies **Verbinden.** Het welkomstscherm van de hub verschijnt. Nogal wat hubs vereisen dat je je eerst 'registreert' met een wachtwoord. Hoe dat in z'n werk gaat, vertelt het welkomstscherm je wel. Gewoonlijk tik je daarvoor op de chatbalk (in het midden van het venster) de opdracht *!regme* of *+regme* in, gevolgd door je wachtwoord. Rechts verschijnen de gebruikers, en je leest ook af hoeveel ze zelf ter beschikking stellen (zie afbeelding 5). De icoontjes die een stenen muurtje bevatten, wijzen op passieve gebruikers.



Links het welkomstscherm, rechts de gebruikers, onderaan statusinfo en tabs.

STAP 6 / DOWNLOADS ZOEKEN

Door stap 5 te herhalen, kan je je gelijktijdig nog met andere hubs verbinden. Overdrijf echter niet: meer dan een handvol raden we je niet aan. Door het juiste tabblad onderaan het scherm aan te klikken, kom je meteen in de gewenste hub terecht. Hoe vind je nu interessante downloads? Daar bestaan verschillende manieren voor. Klik bijvoorbeeld met de rechtermuisknop een gebruikersicoon aan en kies **Bestandslijst laden.** In het statusvenster onderaan kan je de voortgang volgen. Als de lijst binnen is, verschijnt die in Verkenner-stijl op het tabblad van de bewuste gebruiker. Wil je uit zijn lijst een map of bestand binnenhalen, klik die dan met de rechtermuisknop aan en kies

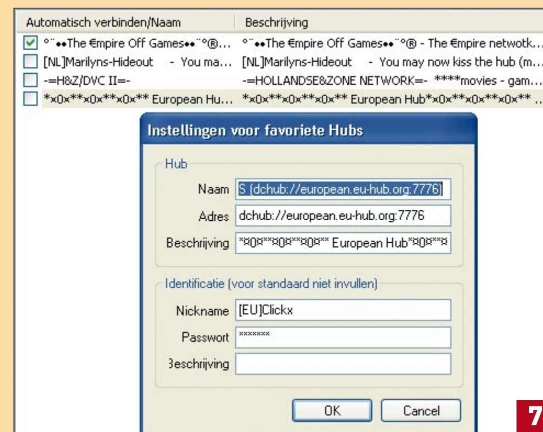


Gerichte zoekacties zijn eveneens mogelijk.

Download. Het statusvenster houdt je op de hoogte en vertelt je wanneer het bestand kant-en-klaar in je downloadmap steekt.
Je kan echter ook gericht naar downloads speuren. Ga naar het menu **Uiterlijk** en selecteer **Zoek** (sneltoets **Ctrl+S**). Er verschijnt een zoekvenster, waarin je in het linkerpaneel de zoekcriteria vastlegt, zoals zoekterm, bestandsgrootte en -type (zie afbeelding 6). Je kan hier ook aanstippen in welke hubs je (niet) wil speuren. Handig is de optie **Alleen voor users met vrije Slots**: dan is de kans groter dat je met je download meteen van wal kan steken, en niet in een wachtrij (queue) belandt. Heb je geen inspiratie, open dan even de **Zoekspion** in het menu **Uiterlijk.** Die toont je namelijk in real-time welke zoekstrings andere gebruikers zoal intikken.

STAP 7 / FAVORIETEN VASTLEGGEN

Heb je eenmaal een leuke hub gevonden, dan is het best vervelend om die bij elke nieuwe opstart terug te moeten opsporen om je ermee te verbinden. Dat kan gelukkig anders. Je kan zo'n hub namelijk toevoegen aan je favorieten. Dat doe je door in het chatvenster */fav* in te tikken, of door het tabblad van de hub met de rechtermuisknop aan te klikken, waarna je **Toevoegen aan favorieten** kiest. Om die lijst in te kijken, open je **Favoriete hubs** in het menu **Uiterlijk.** Wil je je bij die hub automatisch aanmelden bij het opstarten van DC++, zet er dan een vinkje voor. Als deze hub een registratie vereist, klik die dan in de favorietenlijst met de rechtermuisknop aan en kies **Instellingen.** Daar kan je dan je **Nickname** en **Password** kwijt (zie afbeelding 7). Bevestig met **OK.**
Met deze workshop ken je wellicht nog niet alle finesses van DC++, maar laat dit je zeker niet weerhouden om er al mee aan de slag te gaan. Happy downloadin'! ♦



De betere hubs geef je graag een ereplaatsje.

VAKTAAL A - M N - Z

IP-ADRES: Uniek adres bestaande uit vier getallen die door een punt gescheiden worden. Op basis van dit nummer kan een computer binnen een netwerk herkend worden.

POORT: Elk programma dat via internet werkt, gebruikt een zogenaamd poortnummer. Zo is het poortnummer voor een webserver meestal 80; voor ftp is dit 21 en om je mail te checken (POP3) 110.

ROUTER: Met een router worden twee netwerken met elkaar verbonden. Wordt meestal gebruikt om een lokaal netwerk (LAN) via een breedband-aansluiting te verbinden met het internet (ook wel WAN genoemd).